OKÄND PLANET®



Ett ÄVENTYRSSPEL för 2–6 SPELARE från 9 ÅR. SPELTID ca: 1 tim.

OKÄND PLANET

Ett äventyrsspel för 2–6 spelare från 9 år. Speltid ca 1 tim.

Expeditionen som utforskar planeten Thornus yta har inte hörts av på länge, men plötsligt vaknar radioapparaten till liv med ett sprakande. "Hallå, basen. Någonting håller på att hända! Framför oss . . . spraak . . . knaster . . . men det är . . . foii . . . kraasch . . . hjälp . . . Radion blir dödstyst! På basstationen väntar man spänt, men ingenting mer hörs. Vad har hänt den utsända expeditionen?

Okänd planet är ett äventyrsspel där spelarna ska utforska den okända kontinenten på jakt efter den försvunna expeditionen.

Av misstag hade expeditionen tyvärr med sig startnycklarna till de raketer som finns på planeten. Utan nycklarna går det inte att ta sig tillbaka till jorden så den försvunna expeditionen måste hittas.

Du väljer själv din egen räddningsexpedition, som kan innehålla olika typer av vetenskapsmän och soldater. Alla besättningsmän har olika sätt att möta de faror som uppstår under spelets gång och det gäller att välja rätt – annars kan även din räddningsexpedition gå förlorad. Den okända planeten är nämligen full med naturkatastrofer, köttätande växter och hemska djur som alla hotar dina besättningsmedlemmar.

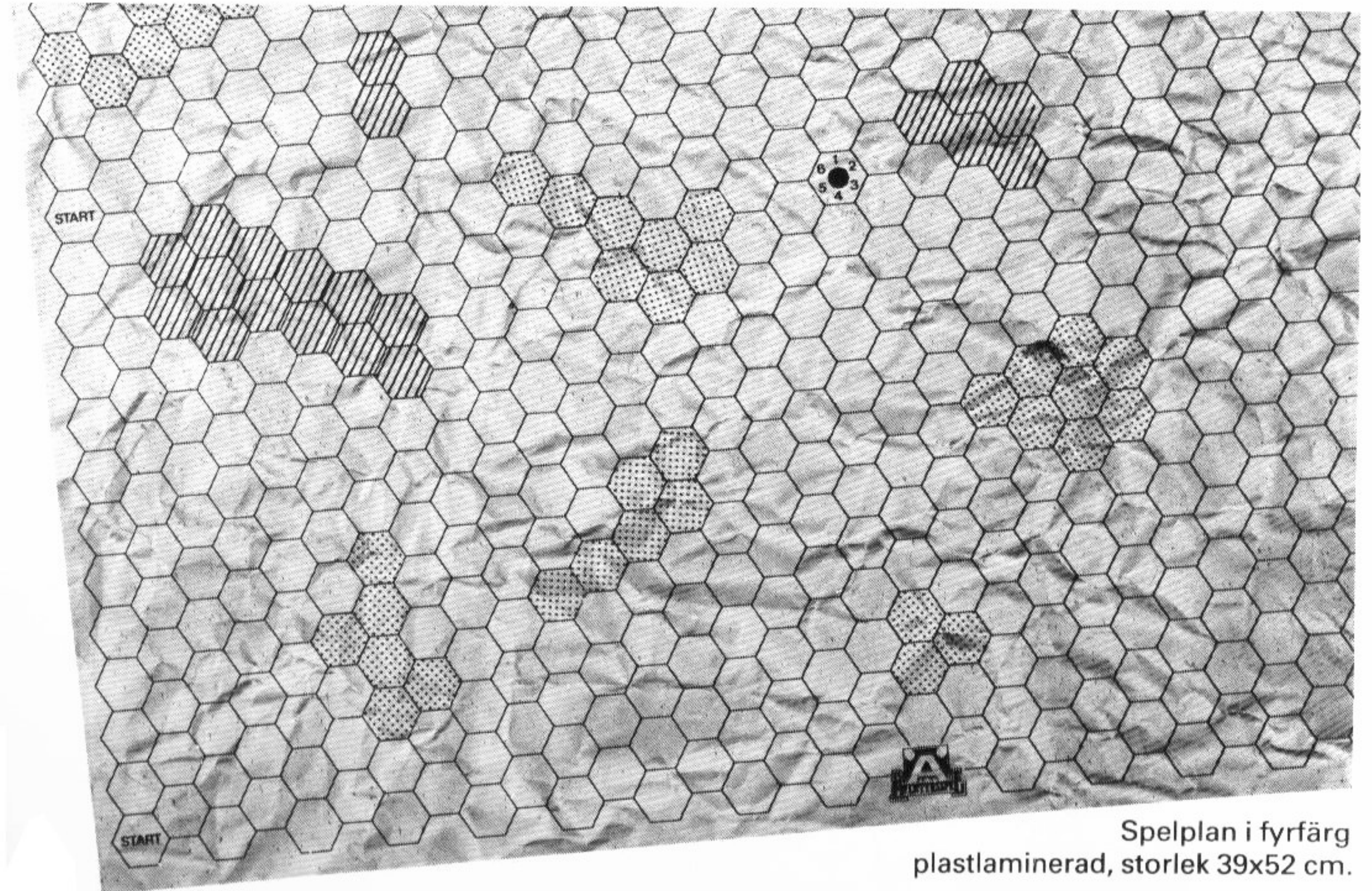
Du måste också se till att du hela tiden har proviant och att din bil fungerar.

Med hjälp av taktik och tur gäller det att snabbast hitta två likadana brickor, som finns gömda på spelplanen – och samtidigt se till att din expedition överlever.

Är du en av morgondagens djärva äventyrare? Kan du rädda rymdfararna från att bli strandsatta på den okända planeten?

Tillverkat i Sverige
Marknadsföres av: AB Jan Edman
Box 100, 156 00 Vagnhärad
Tel 0156/105 23

Kartongen innehåller:



Spelplan i fyrfärg plastlaminerad, storlek 39x52 cm.



Expeditionskort, 48 st.



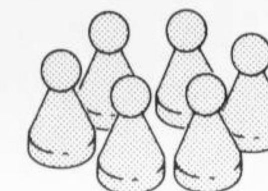
Händelsekort, 73 st.



Terrängkort, 23 st.



1 tärning.



6 spelpjäser.

Utförliga regler i locket.
Nyckelbrickor, 6 st.

OKÄND PLANET

Ett äventyrsspel för 2–6 spelare från 9 år. Speltid ca 1 tim.

Inledning

Året är 2384. Planeten Thornus håller på att utforskas av rymdfarare från Jorden. De utsända experterna har byggt sex basstationer för att kartlägga planeten och dess tillgångar.

Av misstag får en expedition med sig samtliga startnycklar till de raketer som finns på planeten. Utan dessa nycklar går det inte att starta raketerna och därmed inte heller att lämna planeten. Expeditionen övervakas noggrant av samtliga stationer, men ändå händer det som inte får hända. Den försvinner spårlöst!

Som spelare ska du nu bilda en räddningsexpedition och försöka bli den som hittar de försvunna nycklarna.

Spelet innehåller

spelplan	23 terrängkort
proviantskala	6 nyckelbrickor
bilskala	6 spelpjäser
48 expeditionskort	12 markeringspinnar
73 händelsekort	1 tärning

Förberedelser

Lägg ut spelplanen.

Riv försiktigt isär alla kort. Sortera och blanda händelsekorten i en hög och terrängkorten i en annan. Lägg högarna med baksidan uppåt bredvid spelplanen.

Tag isär nyckelbrickorna, lägg dem med baksidan uppåt och blanda noga.

Välj spelpjäs och slå tärningen för att se vem som ska börja. Högst börjar.

Placera en markeringspinne i egen färg högst upp på proviantskalan och gör samma sak på bilskalan.

Spelplanen

Spelplanen föreställer en del av planeten Thornus yta. Över terrängen ligger ett nät med sexkantiga rutor (hexagoner) och varje ruta motsvarar ett steg. Man får flytta till vilken ruta som helst som gränsar till den man befinner sig i.

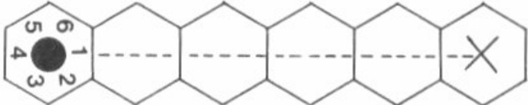
De sex olika basstationerna är markerade med "start" och den spelare som börjar väljer först vilken ruta han vill starta ifrån. Spelarna måste välja olika startrutor.

Vissa rutor är markerade med heltäckande färg och innebär Svår terräng. På kartan finns markerat vad de olika färgerna betyder. Ljusblått = glaciär, grönt = djungel, violett = berg och gulbrunt = träsk.

Mittrutan, vars sidor är numrerade från 1–6, används för att placera ut de upp och nedvända, och noggrant blandade, nyckelbrickorna på spelplanen.

Börja med sida 1. Slå en tärning, addera 3 till resultatet och räkna så många rutor rakt ut från sida 1. På den sista rutan ska en på måfå vald nyckelbricka ligga.

Ex. Tärningen visar 2. 2+3=5.



På den femte rutan ska en nyckelbricka placeras.

Upprepa detta för varje sida tills alla nyckelbrickorna är utplacerade.

Spelets mål

Det gäller nu för varje spelare att med sin expedition ta sig fram till rutorna med nyckelbrickor. När spelaren står på en sådan ruta får han titta på brickan, utan att visa den för motspelarna, och sedan lägga tillbaka den. En spelare som har hittat två exakt likadana brickor ska fortast möjligt ta sig till valfri startruta, och sedan peka ut de två brickorna.

Den som först lyckas med detta har vunnit spelet.

Expeditionen

Varje expedition består av 4 kort och spelaren får själv välja expeditionsmedlemmar enligt följande regler.

Expeditionen får inte innehålla mer än 3 soldater.

Expeditionen får inte innehålla mer än 1 kapten, tekniker, läkare, zoolog eller geolog.



Ex. på sammansättning av expedition.

I slutet av reglerna redogörs för de speciella egenskaper vissa personer har.

Varje expedition har också ett markfordon, en "bil", till sitt förfogande.

Spelordning

En spelomgång går till enligt följande mönster:

Spelaren väljer mellan att antingen

A) flytta
B) jaga proviant
C) reparera bilen
D) operera en sårad medlem

Om spelaren flyttar drar han ett Händelsekort.

Om spelaren befinner sig i Svår terräng drar han dessutom ett Terrängkort.

Varje omgång slår spelaren med tärning för att se om expeditionen använder någon proviant.

Förflyttning och Bilskala

Tärningen används inte för förflyttning. Istället visar Bilskalan hur många steg spelaren får flytta (man måste inte använda alla steg).

När spelet börjar placerar varje spelare en markeringspinne i sin färg högst upp på Bilskalan. Olika händelser under spelets gång kan sedan skada bilen och markören flyttas då nedåt.

Det går också att reparera bilen och flytta markören uppåt. Se Tekniker.

Om markören hamnar på 0 är bilen förstörd och spelaren är ute ur spelet.

Svår terräng påverkar förflyttningen. När en spelare går in i svår terräng måste han omedelbart stanna. Så länge han befinner sig i svår terräng får han bara flytta ett steg åt gången oavsett markörens läge på bilskalan.

Proviantskala

Vid spelets början placerar varje spelare en markör i sin färg högst upp på proviantskalan, vid 10.

Varje omgång slår spelaren en tärning för proviantåtgång. Ett slag på 1–3 innebär att proviant har använts och markören flyttas ett steg nedåt.

Provianten kan också förnyas genom jakt. Se Soldat.

Om markören hamnar på 0 svälter expeditionen och spelaren är ute ur spelet.

Händelsekort

Varje omgång en spelare flyttar ska han också dra ett händelsekort.

I överkanten på kortet står vad det är för typ av händelse och i nederkanten vilken effekt kortet kan ha på expeditionen.

Fyndkort är bra att få och betyder att det blir lättare att hitta nycklarna.

Korten sparas och när en spelare samlat ihop 4 poäng får han titta på en valfri nyckelbricka. Trots att han inte står på den rutan och som vanligt utan att visa motspelarna. Använda fyndkort läggs bort.

Katastrof-, djur- eller *växtkort* medför för det mesta problem för expeditionen.

Under kortets illustration står vilka följder händelsen kan få om inte någon i expeditionen kan hindra det.

Magnetstörning
Bil -1
Kapten 1–2

Ex. BIL -1 innebär att markören på bilskalan flyttas ett steg nedåt. Samma sak gäller för proviantskalan. PROVIANT -2 blir två steg nedåt på skalan.

1 SÅRAD innebär att ett valfritt expeditionskort vänds upp och ned. En sårad person fortsätter att fungera som vanligt med ett undantag. Om alla i en expedition är sårade och spelaren råkar ut för ytterligare 1 sårad dör valfri person och kortet tas ur spelet.

1 DÖD innebär att valfri expeditionsmedlem dör och tas ur spelet.

De här händelserna kan förhindras om spelaren har tur.

Längst ned på kortet står en eller två persontyper följda av siffror. Om spelarens expedition innehåller någon av dessa personer kan expeditionen räddas med ett tärningskast.

Ex. På kortet står KAPTEN 1–2. Om spelaren har en kapten i sin expedition slår han en tärning. Om resultatet blir 1 eller 2 räddar kaptenen situationen och ingenting händer. Annars händer det som står på kortet.

Spelaren får bara göra ett räddningskast per händelsekort även om han har båda de personer som står på kortet.

Det finns några händelsekort som hjälper spelaren. För dessa kort behövs inga tärningskast utan spelaren följer instruktionerna på kortet. De kort som får sparas används när spelaren själv vill, de övriga används direkt och läggs sedan bort.

Om samtliga kort går åt blandar man korten på nytt och använder dem igen.

Terrängkort

När en spelare går in i Svår terräng (rutor med heltäckande färg) måste han omedelbart stanna. Så länge han går i svår terräng får han bara flytta en ruta åt gången. Dessutom måste han, förutom att dra ett händelsekort, också dra ett Terrängkort.

Högst upp på kortet står vilken svårighet spelaren har hamnat i.

Under illustrationen står vad som händer expeditionen – om den befinner sig i någon av de terrängtyper som står längst ned på kortet.

Ex. Spelaren drar ett kort med en Ravin. Om han står i t ex en grön ruta (djungel) måste han stå över en omgång.

Däremot händer ingenting om spelaren står i en gulbrun ruta (träsk) eftersom kortet inte gäller där.

Om samtliga kort går åt blandar man korten på nytt och använder dem igen.

Specialegenskaper

Soldater

Om spelaren har soldater i sin expedition kan han välja att, istället för att flytta, låta soldaterna jaga proviant den omgången.

För varje soldat spelaren har slår han en tärning. Resultatet 1–3 innebär att proviantmarkören får flyttas två steg uppåt.

Läkare

En sårad (upp ocn nedvänd) expeditionsmedlem kan opereras om spelaren har en läkare i sin expedition.

Istället för att flytta slår spelaren en tärning och om resultatet blir 1–4 lyckas läkaren med sin operation. Den sårade personen blir frisk och kortet får vändas rätt igen.

Tekniker

Om en tekniker ingår i expeditionen kan spelaren, istället för att flytta, välja att försöka reparera bilen.

Spelaren slår en tärning och om resultatet blir 1–3 lyckas teknikern med sin reparation. Markören på bilskalan får då flyttas ett steg uppåt.

Om du har åsikter om det här spelet, eller vill veta mer om Äventyrsspel, är du välkommen att skriva till oss:

Äventyrsspel
Storgatan 29
114 55 Stockholm

Spelkonstruktörer: Lars-Åke Thor, Fredrik Malmberg.
Bearbetning och redigering: Mikael Kuniholm.
Layout: Reklambolaget Almebäck & Hägglöf.